TAO LONG

O CAMINHO DO DRAGÃO

天人地

REGRAS

UM JOGO DE

FUXI 伏羲 DOX LUCCHIN PEDRO LATRO

OCTO
LUDUSTUDIO

TAO LONG

O CAMINHO DO DRAGÃO

天人地

"Havia algo sem forma e perfeito antes do Universo nascer. Sereno. Vazio. Único. Imutável. Infinito. Eternamente presente. É a mãe do Universo. Pela falta de um nome melhor, eu o chamo Tao."

LAO TSU

INTRODUÇÃO

Tao Long é um jogo muito antigo que conta a lenda de como a humanidade muda de era para era.

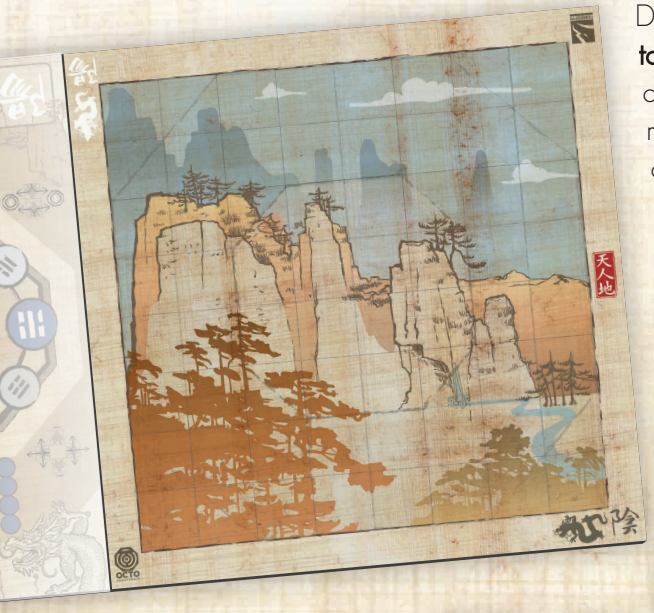
Desde o início dos tempos, dois dragões influenciam o caminho trilhado pela humanidade. Entre eras, o conflito de ambos determina qual regerá a humanidade pelas próximas centenas de anos. Um é Tianlong, o dragão do céu. O outro, Dilong, o dragão da terra. Ambos são governados pelo Tao, manifesto através do Ba Gua.

O Ba Gua, ou "os oito símbolos", é a roda dos trigramas, cada um representando um elemento formado por uma combinação singular de dois opostos - Yang e Yin, também conhecidos como a ordem e o caos, espírito e matéria, ação e reação, vertical e horizontal, horário e anti-horário, o céu e a terra, o pai e a mãe de tudo o que há.

Mais uma era chega a seu fim, e novamente os dragões se lançarão em uma disputa por supremacia ainda que fatalmente ligados pelo equilíbrio do Tao. A batalha seguirá até que um, suficientemente enfraquecido, deva buscar exílio em outra dimensão. Lá repousará por toda a era, ensejando seu momento e recuperando seu poder para quando ventos de mudança soprarem outra vez.

COMPONENTES

O Livro de Regras
1 Tabuleiro de Jogo (1 Tabuleiro do Humano e 1 Tabuleiro do Ba Gua)
8 Pedras do Ba Gua, 4 brancas e 4 pretas
8 Peças de Dragão, 4 brancas e 4 pretas (cada conjunto com 3 segmentos e 1 cabeça)
8 Pedras de Água
8 Pedras de Fogo
1 Medidor de Alcance
1 Peça de Rocha Grande e Vilarejo
8 Peças de Rocha Pequena e Rocha Pequena Danificada
8 Peças de Portal, 2 verdes, 2 vermelhos, 2 azuis e 2 amarelos
1 Moeda de Fluxo



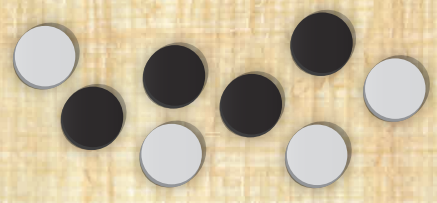
Dentro do tabuleiro de jogo, o **tabuleiro do humano** é um grid quadrangular representando o mundo disputado pelos dragões. Cada dragão estará representado nele pelas **peças de dragão**, com cada conjunto sempre disposto conectado em sequência no tabuleiro, com a cabeça à frente.

A outra parte do tabuleiro é o **tabuleiro do Ba Gua**, com os marcadores de água e fogo de cada dragão, as zonas de peças perdidas e o Ba Gua propriamente dito. O movimento dos dragões é determinado pelo que acontece no Ba Gua, no qual as energias do Tao - as **pedras do Ba Gua** - serão manipuladas para criar o caminho do dragão. Em modos avançados de jogo, as cores das pedras são referentes aos dragões, de modo que arranjos específicos de uma cor no Ba Gua podem afetar o dragão respectivo.

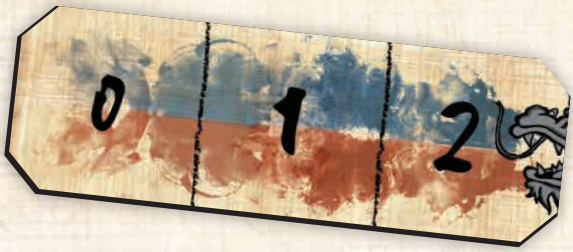
Ba Gua

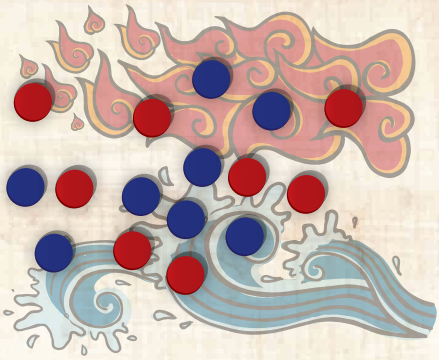
Marcadores de água e fogo

Zona de peças perdidas



Além do movimento, o Tao também interfere na concentração de **pedras de água e fogo** - pontos de vida e poder acumulado, respectivamente - de cada dragão. O **medidor de alcance** é usado para resolver ataques à distância quando esses elementos são expelidos. Toda perda e ganho dessas pedras ocorre entre os marcadores de água e fogo de cada dragão e o centro do Ba Gua.





As peças remanescentes são dispostas no tabuleiro do humano ao início de cada partida, permitindo a criação de diferentes cenários para o conflito. As **peças de rocha** representam obstáculos intransponíveis, e seus versos são usados para partidas com regras especiais. As **peças de portal** possibilitam movimentos diretos de uma peça para outra, independente de sua posição no tabuleiro.

ROCHAS

PORTAIS

A **moeda de fluxo**, por fim, é apenas usada em modos avançados de jogo, explicados ao fim deste livro de regras.

OBJETIVO

天人地

Derrotar o dragão oposto por eliminar todos seus segmentos.

A REGRA DE OURO

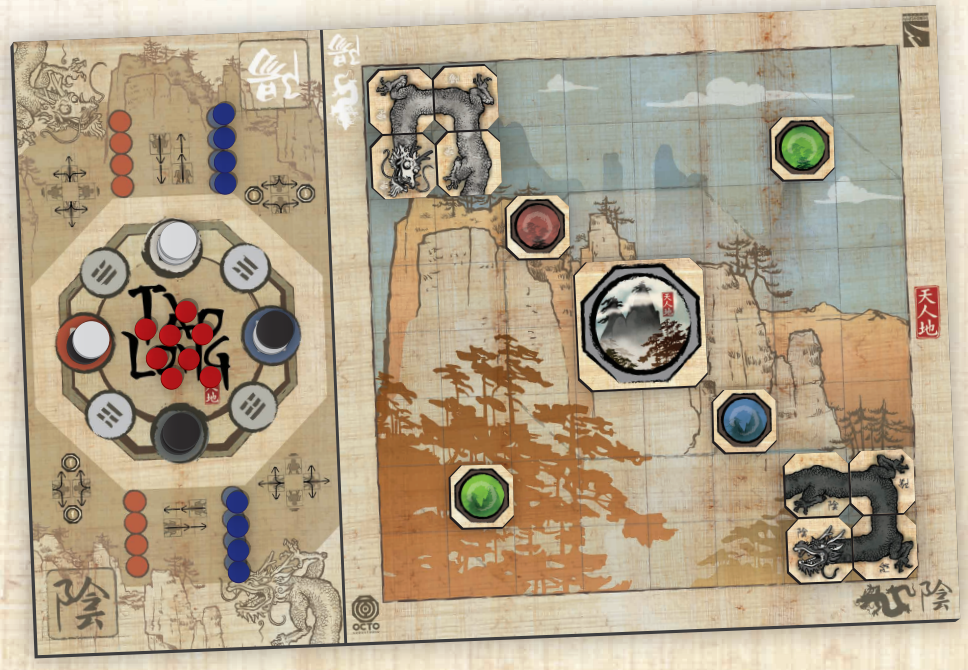
天人地

Um dragão perde um segmento sempre que suas pedras de água - ou seja, sua vida - se esgotam. Retire o segmento mais distante da cabeça do dragão - sua cauda - e deixe-o na zona de segmentos perdidos no tabuleiro do Ba Gua. Quando o último segmento de um dragão for retirado, vire sua peça de cabeça, indicando sua derrota.

Ao retirar um segmento, caso isso não resulte em uma derrota, a vida do dragão ferido é **imediatamente** reposta, devendo ser aplicado qualquer dano remanescente, se houver.

PREPARAÇÃO

1) Decida entre os jogadores quem controlará cada dragão.
2) Abra o tabuleiro ao alcance de todos os jogadores, com o lado de cada dragão voltado para seu respectivo jogador.
3) No tabuleiro do Ba Gua, disponha 2 pedras brancas em Céu, 2 pedras negras em Terra, 1 branca sobre 1 preta em Fogo e o oposto em Água.
4) Disponha 4 pedras de água no respectivo marcador de cada dragão.
5) Disponha as pedras de fogo ao centro do Ba Gua.
6) Monte no tabuleiro do humano o cenário selecionado dentre os sugeridos no fim deste livro de regras.



陽

O dragão do céu inicia a partida.

O TURNO DE JOGO

天人地

Em seu turno, cada jogador cumpre as seguintes fases, em ordem:

ESPÍRITO

陽

"Yang é o que age, o branco, a ordem, o céu, a vertical."

Selecione um dos 8 espaços do Ba Gua com pelo menos uma pedra. Recolha **todas** as pedras dali e deixe-as nos espaços seguintes, **uma em cada espaço**, até que todas as pedras recolhidas tenham sido deixadas. A cor das pedras fará diferença apenas em modos avançados de jogo, explicados ao fim deste livro de regras.

"Todo período de mudança é um distúrbio na ordem anterior."

Para representar a era de instabilidade gerada pelo conflito entre os dragões, **o fluxo de movimento no Ba Gua deve seguir o sentido anti-horário**.

O **último** espaço em que seja deixada uma pedra determinará a ação a ser realizada na fase de Matéria. **Não é permitido** cumprir a fase de Espírito de modo que resulte em uma ação impossível de realizar na fase de Matéria, a não ser que não haja nenhuma outra opção possível. Nesse caso, não cumpra a ação do último espaço e perca 1 de vida, devolvendo uma pedra de água ao centro do Ba Gua.

MATÉRIA

陰

"Yin é a que recebe, o preto, o caos, a terra, a horizontal."

Resolva com seu dragão a ação determinada pela fase de Espírito.. Cada ação corresponde a um movimento e possíveis efeitos.

Ao mover um dragão, siga os seguintes passos:

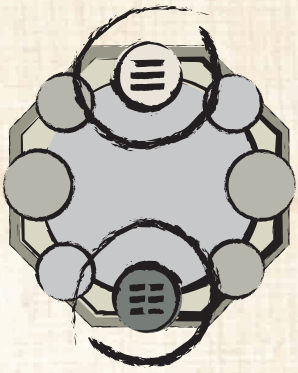
1) Posicione sua cabeça de acordo com o movimento realizado.
2) Posicione a cauda do dragão no espaço onde antes estava a cabeça, virando e girando a peça para conectar o corpo todo novamente.

As ações são as seguintes:

"O céu é alto e vertical, enquanto a terra se estende pelo horizonte."

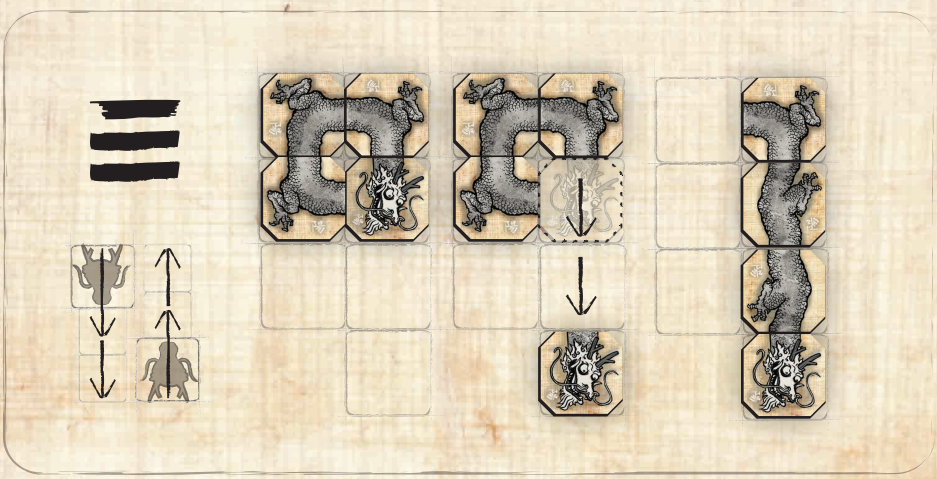
CÉU

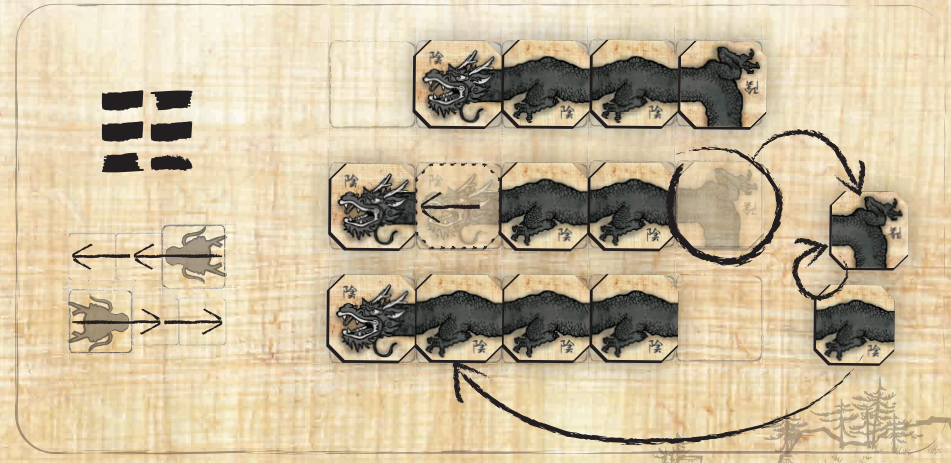
TERRA



Céu e Terra são os elementos nos quais estão mais concentradas as energias Yang e Yin, respectivamente. Seu movimento é de 1 ou 2 espaços **exclusivamente** em retas se partindo da vertical, em Céu, e da horizontal, em Terra.

Ao jogar em um cenário com portais, consulte as regras específicas na respectiva sessão deste livro de regras.

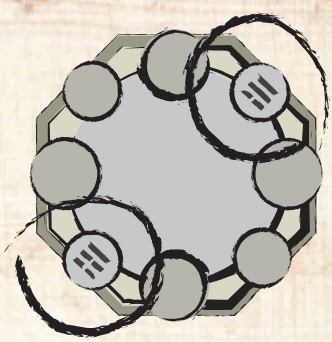




"O movimento do céu impele os ventos pela grama, assim como a energia da terra irrompe o trovão das nuvens ao chão."

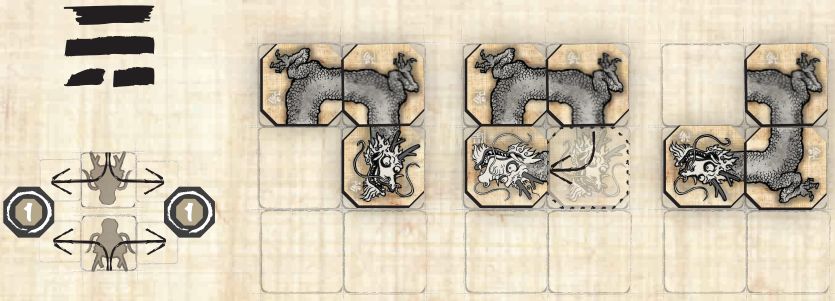
VENTO

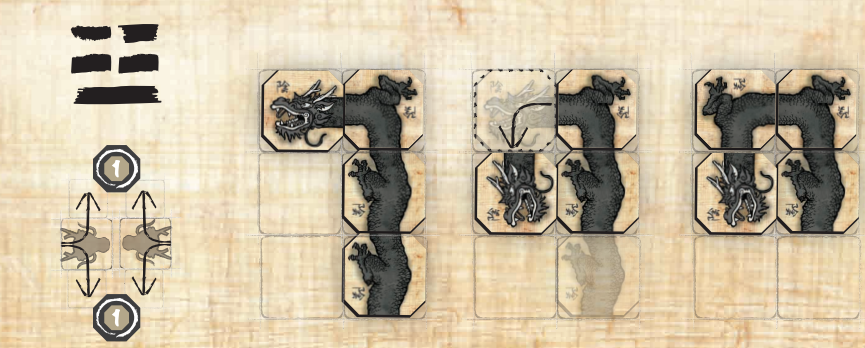
TROVÃO



Vento e Trovão são os elementos de mudança e agilidade, representando a passagem do céu para a terra e vice-versa. Seu movimento é uma curva da vertical para a horizontal, em Vento, e da horizontal para a vertical, em Trovão.

Após a ação, o jogador **deve** realizar uma fase de Espírito extra e, consequentemente, outra fase de Matéria. Novas ações de Vento ou Trovão resultantes de fases extra **não geram** novas fases extra.



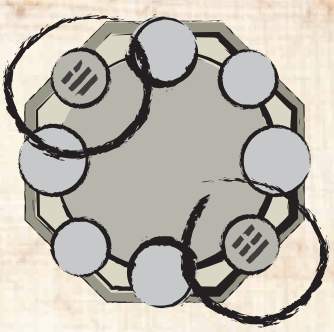


Após a ação, o jogador realiza uma fase de Espírito extra..

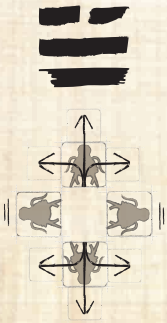
"As margens contém o lago enquanto o reflexo do céu o torna imenso, assim como as nuvens contém a montanha mas terra se espalha ao seu redor."

LAGO

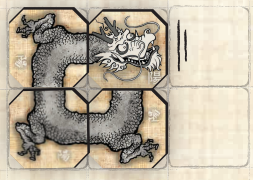
MONTANHA



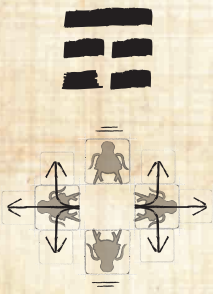
Lago e Montanha são os elementos de serenidade e quietude, representando os limites colocados pela terra sobre o céu e vice-versa. Seu movimento é de 1 espaço **qualquer** se partindo da vertical e **imóvel** se partindo da horizontal, em Lago, e o exato oposto em Montanha.



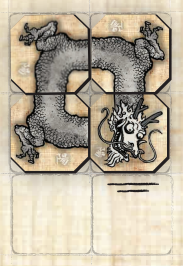
Imóvel (horizontal)



Movimento livre (vertical)



Imóvel (vertical)

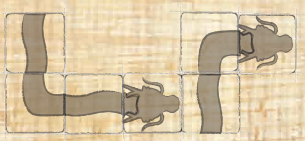


Movimento livre (horizontal)

"Se você ignora o dragão, ele te devora"

天人地

MORDIDA

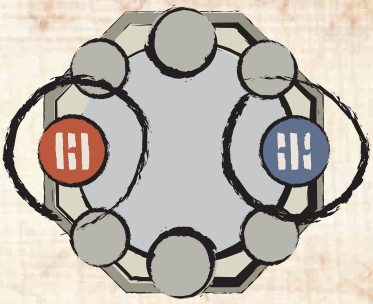


Ao fim de uma ação de Céu, Terra, Vento, Trovão, Lago ou Montanha, se a cabeça do dragão da vez estiver imediatamente de frente para alguma parte do oponente, uma mordida ocorre. O dragão mordido perde 1 de vida, devolvendo uma pedra de água ao centro do Ba Gua.

"O fogo é feroz, mas fugaz, enquanto a água esconde seu perigo nas profundezas."

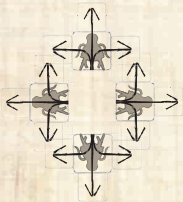
FOGO

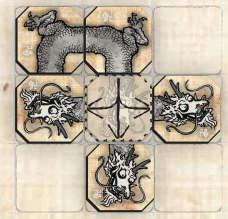
ÁGUA



Fogo e Água são os elementos de volatilidade e poder, representando a influência do fogo e da água no que é vivo. Seu movimento é de 1 espaço **qualquer**, independente de se partir da vertical ou da horizontal. Após o movimento, o jogador opta por absorver **ou** expelir o elemento realizado.

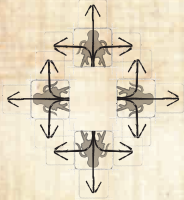
Movimento livre



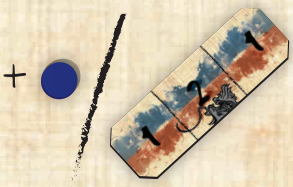


Absorver ou Expelir

Movimento livre



Absorver ou Expelir

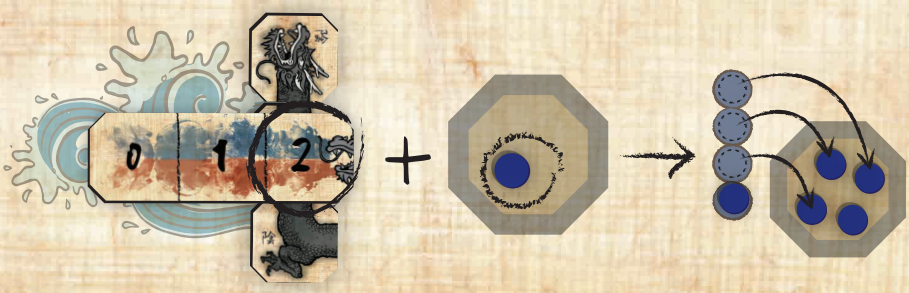


Absorver consiste em pegar do centro do Ba Gua uma pedra de fogo ou água, de acordo com o elemento realizado, e adicioná-la ao respectivo marcador do dragão. Caso o marcador já esteja cheio, nenhuma pedra é pega.

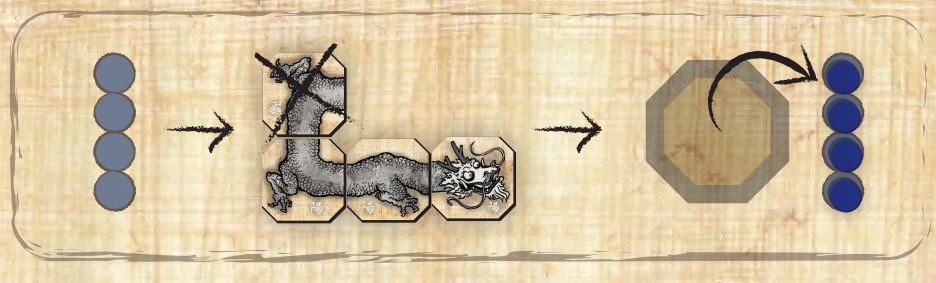
Expelir consiste em realizar um ataque à distância. Para ambas as faces do medidor de alcance, confira a área afetada alinhando a boca de dragão impressa nele com a boca do dragão atacante. Se qualquer parte do dragão oponente estiver na área afetada e não houver obstáculos no caminho do ataque, ele recebe dano igual ao maior valor sobre ele impresso no medidor de alcance somado ao bônus de elemento baseado na ação realizada.

Em **Fogo**, o bônus é igual à quantidade de pedras de fogo no marcador respectivo do dragão atacante. Após o ataque, todas as pedras de fogo ali são devolvidas para o centro do Ba Gua.

Em **Água**, o bônus é igual à quantidade de pedras de água presentes no centro do Ba Gua no momento do ataque.



O dragão atacado perde então pontos de vida, devolvendo uma pedra de água ao centro do Ba Gua para cada dano recebido. Lembre que um dragão perde um segmento assim que suas pedras de água se esgotam, as quais são imediatamente repostas para que qualquer dano remanescente seja aplicado.



O TABULEIRO DO HUMANO

天人地

"Abaixo do céu e sobre a terra, está o humano."

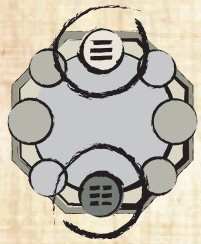
Cada partida ocorre em um cenário, representado por diferentes configurações do tabuleiro do humano. Salvo exceções, as seguintes regras se aplicam a todos os cenários.

As bordas do tabuleiro, toda peça de dragão, rocha e vilarejo e todo portal que, por algum motivo, não tenha saídas disponíveis são obstáculos intransponíveis no que diz respeito a **movimentação**. As bordas do tabuleiro e toda peça de qualquer tipo são obstáculos intransponíveis no que diz respeito a **alcance**.

PORTAIS

Portais são peças especiais que permitem o movimento para outras peças de portal da mesma cor, permitindo assim que os dragões se movam rapidamente através do tabuleiro do humano. Ao mover seu dragão para uma peça de portal livre, siga os seguintes passos:

1) Ao invés de mover a cabeça do dragão sobre a peça de portal, posicione-a em qualquer espaço adjacente ao portal de saída, voltada para fora.
2) Posicione a cauda do dragão no espaço onde antes estava a cabeça antes de entrar no portal, virando e girando a peça para conectar o portal ao corpo.
3) Vire ambas as peças de portal para a face ocupada, conectando-as ao dragão.



Se um dragão atravessar um portal no primeiro movimento de uma ação de **Céu ou Terra**, o segundo movimento opcional segue em linha reta na direção em que o dragão saiu do portal, independente de ser vertical ou horizontal.

"Toda investida é uma oportunidade para retaliação."

Enquanto um dragão estiver atravessando um portal, as peças de portal utilizadas contam como partes do dragão, **permitindo mordidas e ataques à distância**. As peças de portal são desviradas **imediatamente** assim que não houver mais segmentos do dragão conectados a alguma delas.

FIM DE JOGO

Assim que um dos dragões tenha **perdido seu terceiro segmento**, o jogador vencedor vira a peça de cabeça do dragão oponente, encerrando a partida.

"A vitória nunca é permanente, pois o movimento do Tao é eterno."

Para uma disputa equilibrada, experimente uma nova partida invertendo o jogador que controla cada dragão.

MODOS

"Da experiência, nascem possibilidades."

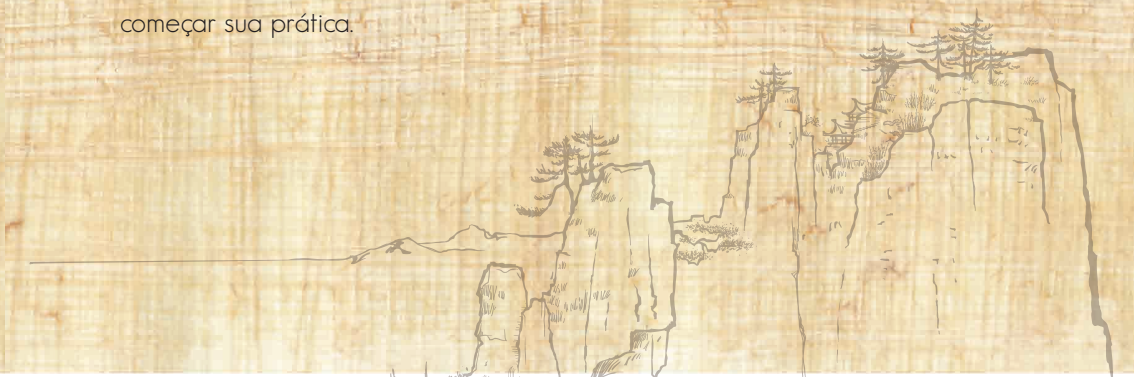
Assim como o caminho para a sabedoria, o jogo possui diferentes modos que vão do mais simples ao mais completo. É altamente recomendado que novos jogadores se acostumem com um modo de jogo antes de acrescentar o próximo.

GAFANHOTO

Jogue normalmente conforme descrito até aqui neste livro de regras. Quando estiver familiarizado com as ações de cada elemento, experimente acrescentar o modo seguinte.

"Gafanhoto, o reconhecimento da ignorância é o primeiro passo para a sabedoria."

Não leia os modos Monge, Mestre e O Escolhido antes de experimentar o modo Gafanhoto. Avance diretamente para os Cenários e escolha onde irá começar sua prática.



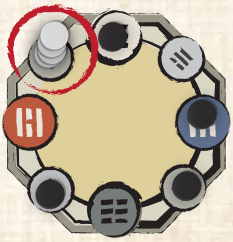
MONGE

"Cada dragão representa uma energia, e a ela responde."

Este modo acrescenta ao jogo a dinâmica entre as pedras brancas e negras e seus respectivos dragões. Caso, durante a fase de Espírito de qualquer jogador, ocorra uma ou mais das seguintes combinações, resolva seus efeitos na ordem em que ocorreram **antes da fase de Matéria do jogador da vez.**

FOCO

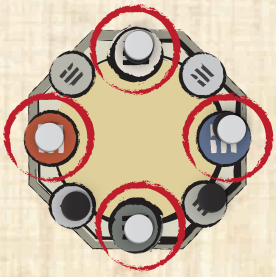
Quando todas as quatro pedras de uma cor chegarem a um mesmo espaço no Ba Gua, um Foco ocorre. O dragão dessa cor **deve** realizar a ação do espaço. Caso a ação não seja possível, o dragão a ignora completamente e perde 1 de vida, devolvendo uma pedra de água ao centro do Ba Gua.



Se durante uma fase de Espírito uma quarta pedra branca foi deixada no espaço do Lago, o jogador controlando o dragão branco deve realizar a ação de Lago, mesmo que não seja seu turno.

EQUILÍBRIO

Quando todas as quatro pedras de uma cor chegarem a estar cada uma em um dos principais espaços do Ba Gua - Céu, Terra, Fogo e Água - um Equilíbrio ocorre. O dragão dessa cor **deve** ter seus marcadores de água e fogo ajustados para que se igualem aos marcadores do oponente.

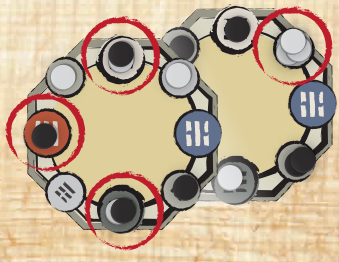


O dragão do céu tem 3 pedras de água e 1 de fogo, e o dragão da terra tem 1 pedra de água e 2 de fogo. Se durante uma fase de Espírito uma pedra branca foi deixada no último espaço principal do Ba Gua sem pedras brancas, o jogador controlando o dragão branco deve devolver 2 de suas pedras de água e adicionar 1 pedra de fogo ao seu marcador de fogo, mesmo que não seja seu turno.

Adicionalmente, após recolher as pedras do espaço selecionado em uma fase de Espírito, determine qual será deixada em cada um dos espaços seguintes pelas prioridades a seguir, em ordem:

1) Caso seja possível gerar Focos e Equilíbrios, isso deve ocorrer.

2) Caso seja possível deixar Focos e Equilíbrios iminentes (3 pedras de mesma cor em um mesmo espaço e 3 espaços principais com exatamente 1 pedra de uma mesma cor), isso deve ocorrer.



3) Todas as pedras remanescentes são posicionadas nos espaços restantes à escolha do jogador da vez.

Se, ao resolver as prioridades 1 ou 2, tanto branco como preto forem exigidos em um mesmo espaço, o jogador escolhe que cor deixar nele.

Quando estiver familiarizado com as regras de posicionamento das pedras e os efeitos de cada combinação, experimente acrescentar o modo seguinte.

MESTRE

"Todo distúrbio na ordem é uma fonte inescapável de mudança."

Para representar o período de instabilidade gerado pelo conflito entre os dragões, **o fluxo de movimento no Ba Gua irá variar ao longo da partida.**

Além das regras do modo Monge, este modo também acrescenta ao jogo a moeda de fluxo, que determina para que sentido a energia no Ba Gua tenderá a fluir. Quando um jogador seleciona um espaço na fase de Espírito, a cor das pedras recolhidas determina a direção para a qual estas serão deixadas - horário ou anti-horário.

Se a maioria das pedras recolhidas são brancas, o Ba Gua flui no sentido **horário**. Se a maioria das pedras recolhidas são negras, o Ba Gua flui no sentido **anti-horário**. Quando o jogador seleciona um espaço com o mesmo número de pedras brancas e negras, o Ba Gua flui na direção indicada pela moeda de fluxo.

A moeda de fluxo inicia a partida indicando anti-horário. **Sempre** que um jogador selecionar um espaço que resulte no Ba Gua fluindo em um sentido contrário ao indicado pela moeda de fluxo, esta deve ser virada para sua outra face, invertendo seu sentido.

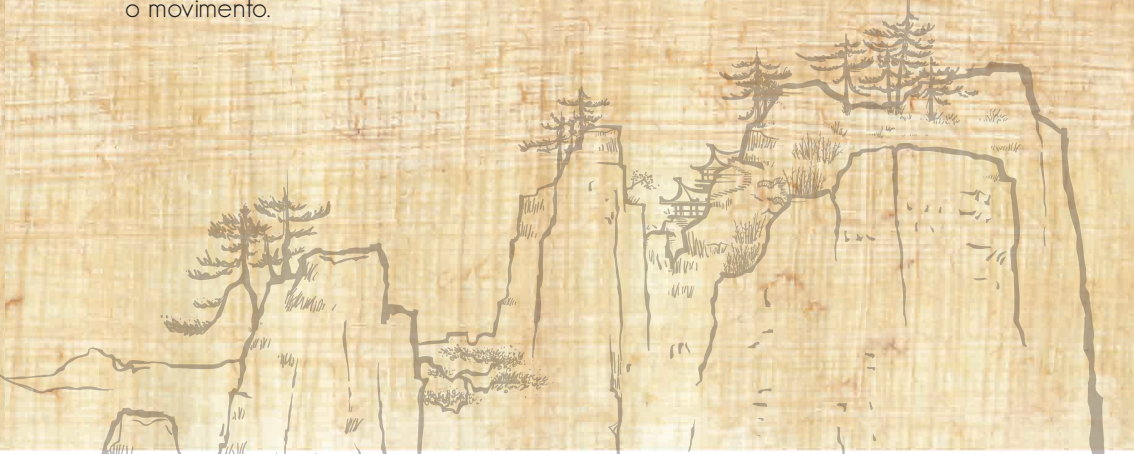
> *Se a moeda de fluxo está indicando anti-horário e um jogador seleciona um espaço com mais pedras brancas do que negras, o jogador deve deixar as pedras em torno do Ba Gua no sentido horário e então virar a moeda de fluxo para sua outra face.*

Caso um dia sinta que sua compreensão do jogo transcendeu sua percepção sobre a existência, experimente acrescentar o modo seguinte.

O ESCOLHIDO

"A matéria e o espírito são um só, jovem aprendiz."

Use apenas o tabuleiro do Ba Gua. A mente do jogador é onde o ocorre o movimento.



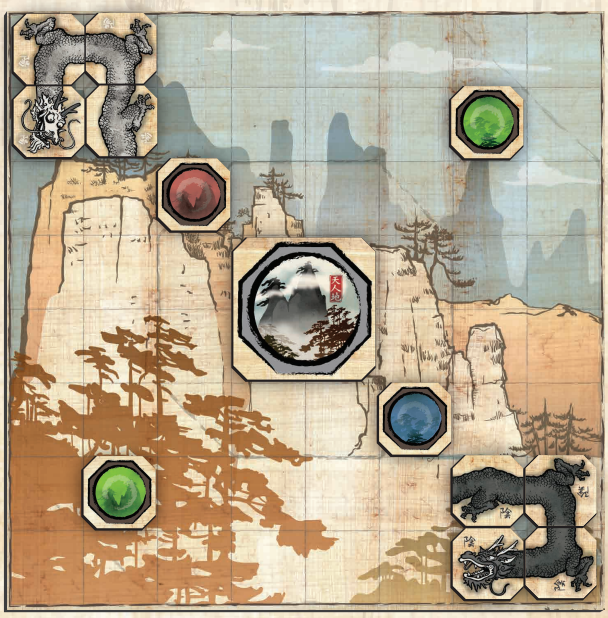
CENÁRIOS

天人地

A PRADARIA

"A clareza dá espaço à prática."

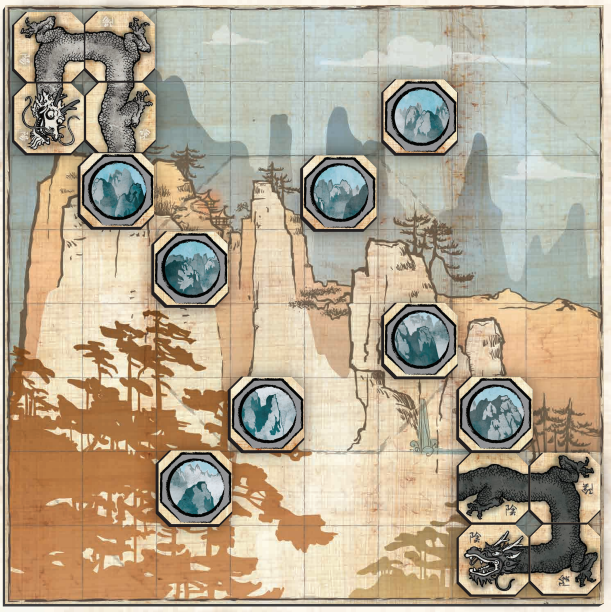
O VALE



"O balanço suporta a estratégia."

Em **O Vale**, ambos os portais vermelho e azul não têm uma saída específica. Um dragão que entre em algum deles pode, portanto, sair por qualquer outro portal livre. Para entrar pelo portal vermelho ou azul, porém, o dragão deve devolver uma pedra de fogo ou água, respectivamente, ao centro do Ba Gua.

O DESFILADEIRO



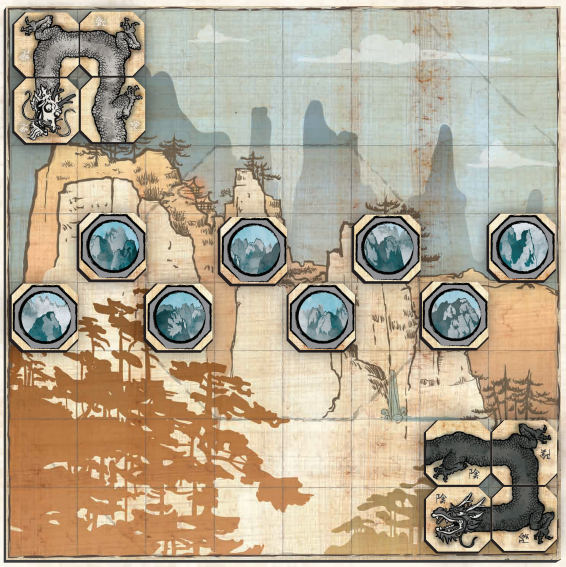
"A travessia requer o cuidado."

O TORUS

"A restrição chama liberdade."

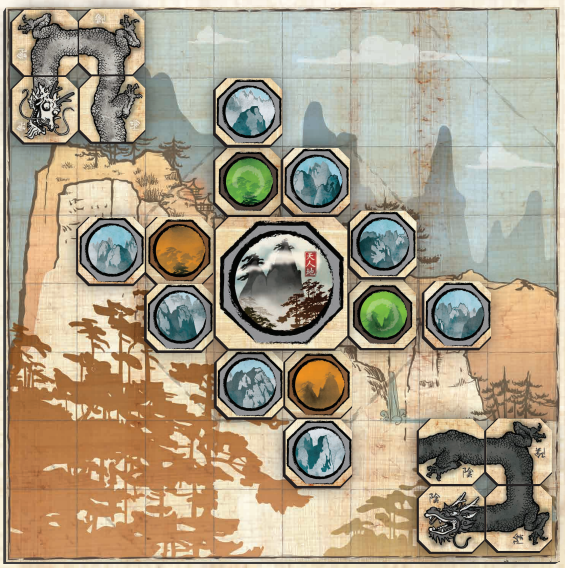
Em **O Torus**, as peças de pedra servem apenas para demarcar os limites da área de jogo reduzida, conforme indicado na imagem. Todas as bordas da área de jogo, porém, são tratadas como adjacentes à borda oposta ao invés de limitarem movimento e alcance.

A MURALHA



"A iniciativa cria a oportunidade."

A CAVERNA

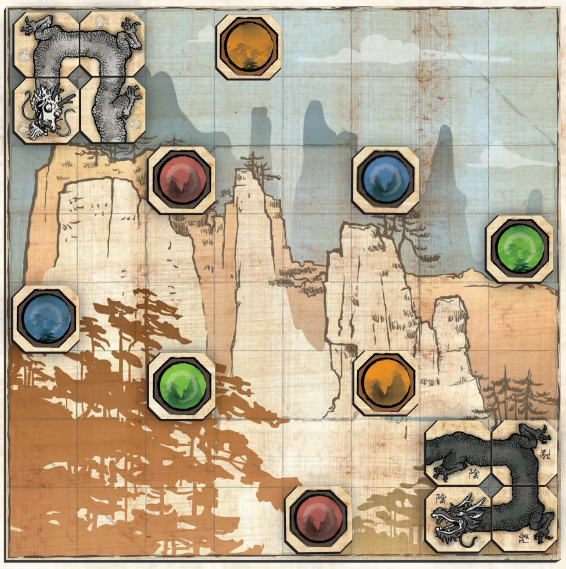


"A ruína revela o caminho."

Em **A Muralha** e **A Caverna**, as peças de rocha pequena, diferente de no jogo normal, podem ser destruídas. Elas são removidas do tabuleiro por morder, expelir ou até atropelar. Cada rocha leva 2 danos para que seja destruída. No primeiro, é virada para seu lado danificado. No segundo, é removida do tabuleiro.

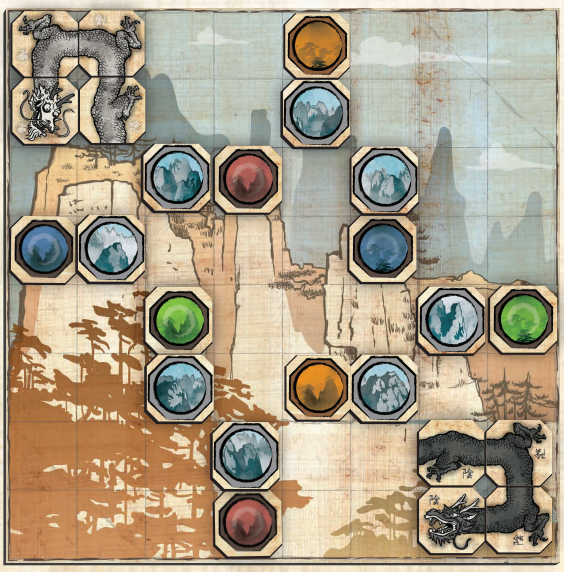
Morder causa 1 dano a uma rocha pequena, enquanto expelir causa o dano indicado pelo medidor de alcance, **ignorando o bônus de elemento**. Atropelar ocorre quando um dragão avança para o espaço da rocha, destruindo-a imediatamente. O dragão recebe então dano **igual ao necessário para destruir a rocha**, devolvendo uma pedra de água para o centro do Ba Gua para cada dano recebido.

A NEBLINA



"A variedade turva a previsão."

O LABIRINTO



"O destino é fruto da escolha."

"O tempo cria laços entre a humanidade e o dragão regente, ao que humanos o defenderão com suas vidas, mas cada vida perdida lhe é como um golpe contra si."

VILAREJO

O Vilarejo é uma variante que pode ser utilizada nos cenários **A Pradaria, O Vale** e **A Neblina**.

1) Determine qual dragão é o protetor do vilarejo e qual é o desafiante.

2) Posicione ao centro do cenário a peça do vilarejo (substituindo a peça de rocha grande, se houver).

3) A peça do vilarejo conta como uma parte do dragão protetor e pode ser atacada.

4) O vilarejo causa 1 de dano ao dragão desafiante se este tiver alguma parte adjacente à peça de vilarejo ao fim do turno do jogador desafiante.

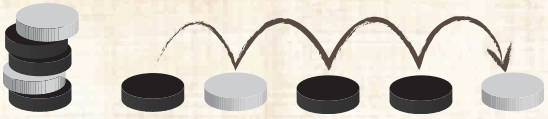
VARIANTE SOLO

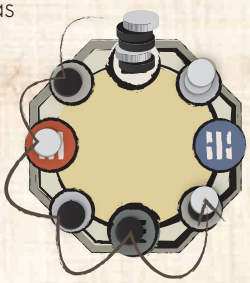
天人地

A variante solo funciona exatamente como a partida para 2 jogadores, com as seguintes exceções:

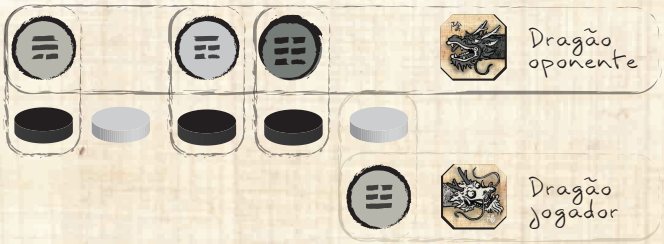
• Durante a preparação, coloque ambos os dragões no tabuleiro do humano e escolha um para representar. Na variante solo, **é sempre o seu turno**.

• Em fases de Espírito, as pedras no espaço selecionado devem ser deixadas nos espaços seguintes **na ordem em que estão empilhadas**, distribuídas a partir da base da pilha. Em modos avançados de jogo, as prioridades 1 e 2 de posicionamento de pedras prevalecem sobre essa regra (pedras usadas para satisfazer as prioridades devem, ainda assim, estar o mais próximo possível da base de sua pilha).





• Antes da fase de Matéria do jogador, **o dragão oponente executa, em ordem, todas as ações de espaços em que foram deixadas pedras de sua cor naquele turno**, ignorando ações impossíveis sem nenhuma penalidade.



Havendo mais de uma forma de executar as ações, determine qual ocorrerá a partir das seguintes prioridades:

1) A que cause mais dano ao dragão do jogador.
2) A que possa receber menos dano até o fim do turno seguinte.
3) A que chegue mais próximo de estar imediatamente de frente para alguma parte do dragão do jogador.
4) Ainda havendo mais de uma opção, o jogador decide.

Todas as prioridades devem ser analisadas a partir dos possíveis resultados de **todo o grupo de ações** realizadas pelo dragão em um mesmo turno, e não uma a uma.

Além disso, vale mencionar:

• A fase de espírito extra concedida por Vento e Trovão não ocorre na variante solo, visto que é sempre o turno do jogador.

• Tome nota de quantos movimentos foram necessários para a vitória e tente melhorar seu resultado.

• Experimente começar com menos segmentos. O desafio é vencer na menor quantidade de turnos possível, mas o risco real de derrota pode influenciar as decisões.

• Para mais, experimente jogar com o outro dragão e em outros cenários e modos. Ou, experimente embaralhar as pedras de Ba Gua e colocá-las aleatoriamente no tabuleiro de Ba Gua.

AGRADECIMENTOS

Gui Landgraf

Claudio Czekster

Gonzalo Aguirre Bisi

Lucas Gomes

Rafael Lodi

Felipe Losso

Victor Moletta

Brad Taylor

Artur Mittelbach

Ramses Sohn

e todos os que jogaram e colaboraram com a campanha de financiamento!

Obrigado!

OCTO
LUDUSTUDIO

ESPÍRITO

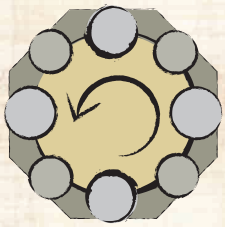
陽

陰

MATÉRIA

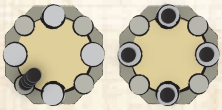
Mova as Pedras	Mova o Dragão	Aplique o Efeito
Pegue todas as pedras de um espaço no Ba Gua, deixando uma em cada um dos espaços seguintes.	O último espaço em que uma pedra foi deixada indica qual elemento deve ser realizado.	Alguns elementos têm efeitos para serem realizados após o movimento do dragão.

GAFANHOTO & MONGE

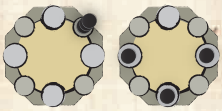


MONGE & MESTRE

1)

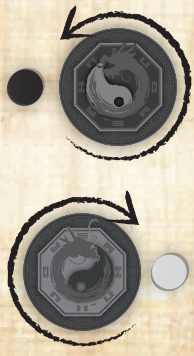


2)



3) Livre

MESTRE



CÉU

TERRA

Mordida

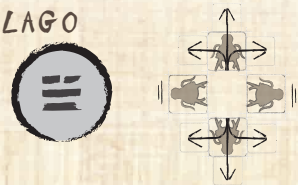
TROVÃO

VENTO

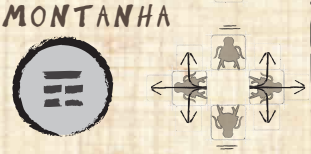
Mordida

\+ Turno extra

LAGO



MONTANHA



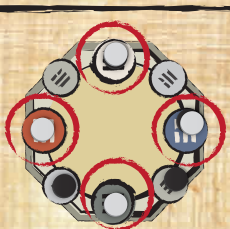
Mordida

FOGO

ÁGUA

Absorver ou Expelir

MONGE & MESTRE



FOCO

O dragão respectivo deve realizar a ação do elemento.

EQUILÍBRIO

O dragão respectivo deve mudar seus marcadores de água e fogo para se igualar a seu oponente.

天人地

OCTO LUDUSTUDIO

octo.studio/taolong